

ПРОЕКТУВАННЯ ТА ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСУ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ ДЛЯ ПЕРЕГЛЯДУ РОЗКЛАДУ ЗАНЯТЬ В НТУ «ХПІ»

Бєляєва П.А., Шеліхова І.Б.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»,
м. Харків*

У наш час ринок різноманітних додатків та програм розвивається надзвичайно динамічно, а отже і зростає конкуренція між компаніями-розробниками. Як виділити свій продукт серед багатьох інших аналогів? Перш за все – зробити його інтерфейс простим та приємним у користуванні.

Ідентифікувати ціль відвідувачів та сприяти її досягненню через взаємодію з веб-інтерфейсом — це основна мета маркетологів та веб-дизайнерів. Існують різноманітні елементи інформаційної архітектури, які впливають на зручність користування, тобто юзабіліті (usability), доцільність (desirability) та надійність (reliability) ресурсу. Найчастіше із схожих термінів можна почути «інтерфейс користувача» (User interface, UI) та «досвід користувача» (User eXperience, UX).

Ці два фактори, які відносяться до будь-якого веб-ресурсу або додатку, не можна назвати рівнозначними. Вони поділяють увесь процес розробки інтерфейсу на дві частини – UX (формування стратегії та вимог, створення інформаційної архітектури та прототипів) та UI (створення візуального дизайну).

Дана робота розкриває процес створення інтерфейсу, на прикладі редизайну існуючого мобільного додатку для перегляду розкладу занять в НТУ «ХПІ».

Старий інтерфейс додатку складний та інтуїтивно не дуже зрозумілий. Це одна з причин, чому на даний момент цей продукт не користується популярністю серед студентів. Тому необхідно було переосмислити цілі та обмеження проекту, створити концептуальну модель у вигляді прототипу на основі задач користувача.

Після проектування структури, була створена візуальна частина додатку, яка включає вибір кольорів, шрифтів, зображень, створення анімації. Візуальний дизайн створювався відповідно до брендового стилю НТУ «ХПІ».

В кінці розробки будь-якого продукту важливу частину займає тестування та збір відгуків від потенційних користувачів. Це допомагає виявити недоліки проектування та виправити їх до початку написання коду проекту.

Отже, створення користувацького інтерфейсу – це термін, який неможливо охопити одразу; це процес, який потребує інтуїції. Для досягнення успіху необхідно багато часу та зусиль, щоб провести усі необхідні тести та виправдати очікування вимогливої аудиторії.